

Yam Master

Un défi pour deux joueurs, sans papier ni crayon !

*Pour chaque combinaison de dés réussie, placez un de vos pions sur la grille Yam Master. Pour l'emporter, réalisez le plus possible d'alignements de pions et bloquez ceux de votre adversaire.
Que le duel commence !*

But du jeu

Marquer plus de points que son adversaire, ou réaliser un alignement horizontal, vertical ou en diagonale de cinq pions.

Déroulement du jeu

À son tour, un joueur peut lancer les dés à trois reprises, afin de réaliser une des combinaisons présentes sur le plateau. Après chaque lancer, il peut écarter autant de dés qu'il le souhaite et relancer les autres. Tout dé écarté peut être relancé dans les jets suivants.

Les combinaisons réalisables sont les suivantes :

- . *Brelan* : trois dés identiques (ex. : case "2" : réalisation de trois "2")
- . *Full* : un brelan et une paire
- . *Carré* : quatre dés identiques
- . *Yam* : cinq dés identiques
- . *Suite* : combinaisons 1, 2, 3, 4, 5 ou 2, 3, 4, 5, 6
- . ≤ 8 : la somme des dés ne doit pas excéder 8
- . *Sec* : une des combinaisons ci-dessus, sauf le brelan, dès le premier lancer
- . *Défi* : avant le deuxième lancer, le joueur relève un dé. Au cours des deux lancers suivants, il doit impérativement réaliser une des combinaisons ci-dessus (sauf le brelan). Il n'a pas besoin de s'engager sur une combinaison précise.
A noter que les dés peuvent former plusieurs combinaisons simultanément (ex : un Yam est aussi un brelan, un carré, un full) parmi lesquelles le joueur choisit une combinaison.

Dès qu'un joueur réussit une combinaison, il peut (s'il le souhaite) poser un pion sur une des cases libres du plateau correspondant à sa combinaison.

À tout moment, il est possible d'utiliser le *Yam Predator* : faire un *Yam* pour retirer n'importe quel pion adverse au lieu d'en poser un des siens.

Décompte des points

- . Un alignement horizontal, vertical ou en diagonale de trois pions rapporte 1 point.
- . Un alignement de quatre pions rapporte 2 points.

La partie s'achève lorsqu'un des joueurs n'a plus de pions (le joueur avec le plus de points est alors le vainqueur) ou lorsqu'un des joueurs réalise un alignement de cinq pions (il gagne instantanément la partie).

Matériel : 1 plateau de jeu en bois, 1 piste en feutrine, 5 dés, 24 pions bombés (12 par couleur).